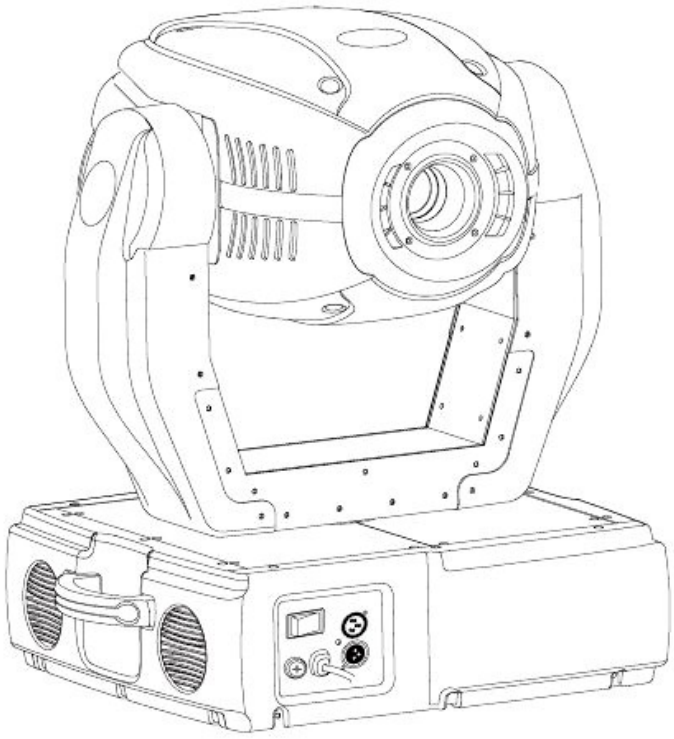
EXCELIGHTING

COLOR SPOT 575



ATTENTION!
Protéger de l'humidité.
Débrancher avant d'ouvrier le boîtier!

Pour votre propre sécurité, veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant la première mise en service.

Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en marche, le maniement et l'entretien de cet appareil doit:
- être suffisamment qualifiée
- suivre strictement les instructions de service suivantes
- considérer ce mode d'emploi comme faisant partie de l'appareil
- conserver le mode d'emploi pendant la durée de vie de l'article
- transmettre le mode d'emploi à un éventuel acheteur ou utilisateur de l'appareil

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir choisi un Color Spot 575 EXCELIGHTING . Vous êtes en possession d'un effet lumineux puissant aux possibilités multiples.
Sortez le Color Spot 575 de son emballage.

Inclus dans la livraison

1 Appareil
1 Mode d'emploi
1 Câble XLR m.-XLR f., 5m, symétrique, noir
2 Support de fixation

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

ATTENTION!
Soyez prudent, lors de manipulations électriques avec une tension dangereuse vous êtes soumis à des risques d'électrocution!

Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Attention:

Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.

L'appareil ne doit pas être mis en service lorsqu'il à été transporté d'un endroit froid à un endroit chaud. Il se forme de la condensation qui pourrait endommager l'appareil. Laissez celui-ci atteindre la température ambiante avant de le mettre en service.

Avant tout, assurez-vous que l'appareil n'a pas subi de dommages lors de son transport. Si l'appareil ou le câble d'alimentation est endommagé, ne jamais mettre l'appareil en service. Contactez immédiatement votre revendeur.

La construction de l'appareil correspond à la classe de protection I. La fiche secteur doit être connectée uniquement à une prise secteur à contact de protection, la tension et la fréquence de laquelle correspond exactement à plaque signalétique des l'appareil. Des tensions inappropriées et des prises secteur inappropriées peuvent mener à la destruction de l'appareil et à des électrocutions mortelles.

Toujours connecter la fiche secteur en dernier. Il faut insérer la fiche secteur de manière non-violente. Faites attention à une position bien fixée de la fiche secteur.

Ne laissez pas entrer le câble secteur en contact avec d'autres câbles! Soyez prudent lors de la manipulation des câbles secteur et des alimentations secteur. Ne touchez jamais ces parties avec des mains mouillées! Des mains mouillées peuvent causer des électrocutions mortelles.

Ne pas modifier, plier, charger de manière mécanique, charger de pression, tirer, chauffer et ne pas positionner des câbles secteur à proximité de sources de chaleur ou de froid. En cas de non-respect des dommages du câble secteur, des feus ou des électrocutions mortelles peuvent en résulter.

L'insertion de câble ou l'accouplement à l'appareil ne doit pas être tendu. Il faut toujours avoir une longueur de câble suffisante vers l'appareil, sinon le câble peut être endommagé, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles.

Prenez garde de ne pas coincer ou abimer le câble d'alimentation. Contrôler l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.

En cas d'utilisation de rallonges il faut assurer que la section du fil est suffisante pour l'alimentation en courant nécessaire pour l'appareil. Toutes les indications d'avertissement pour le câble secteur sont aussi valables pour des rallonges éventuellement utilisées.

Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez la fiche; ne tirez jamais le câble d'alimentation! Sinon, le câble et la fiche peuvent être endommagés, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles.

Si la fiche secteur ou l'appareil sont couverts de poussière, il faut le mettre hors service, il faut interrompre le circuit sur tous les pôles, et nettoyer l'appareil avec un chiffon sec. La poussière peut réduire l'isolation, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles. Des encrassements plus importants dans l'appareil et sur l'extérieur de l'appareil ne doivent être enlevés que par un technicien compétent.

Dans aucun cas des liquides de tout genre doivent pénétrer dans des fiches secteur, des connecteurs ou dans des ouvertures d'appareil ou dans des fentes d'appareil. S'il y a un doute sur le fait que même une quantité minimale de liquide aurait pénétré dans l'appareil, il faut immédiatement débrancher l'appareil. C'est valable aussi, si l'appareil a été exposé dans une atmosphère très humide.
Même si l'appareil apparemment fonctionne toujours, il oit être examiné par un technicien compétent, si par la pénétration de liquide des isolations ont été éventuellement endommagées. Des isolations réduites peuvent causer des électrocutions mortelles.

Ne pas laisser pénétrer d'objet dans l'appareil. C'est valable particulièrement pour des pièces métalliques. Au cas où mêmes des pièces métalliques les plus petites comme des agrafes et trombones ou des éclats métalliques doivent entrer dans l'appareil, il faut immédiatement mettre l'appareil hors service et le débrancher. Des dysfonctionnements et court-circuits peuvent causer des blessures mortelles.

Lors de la première mise en service, il peut y avoir une émission de fumée et d'odeurs. Ceci n'est pas dû à un défaut de l'appareil.

Danger d'incendie! Ne jamais installer l'appareil sur des surfaces facilement inflammables (p.ex. tapis de foire)!

Attention: L'appareil produit des températures excessives!

Évitez de faire des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des ampoules.

Ne jamais regarder directement à la source de lumière, parce que des personnes sensibles peuvent subir une attaque épileptique (surtout valable pour des épileptiques)!

Tenir les enfants et les novices éloignés de l'appareil.

Ne jamais faire marcher sans surveillance.

EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS

Cet appareil est un projecteur avec tête rotative pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être alimenté par une tension alternative de 230 V, 50 Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.

Cet appareil est prévu pour des utilisations professionnelles, p. ex. sur scènes, en discothèques, théâtres etc.

Les effets lumineux ne sont pas conçus pour un usage continu. Accordez leur une pause de temps à autre, cela prolongera leur durée de vie.

Éviter les secousses et l'emploi de la force lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.
Ne jamais manipuler l'appareil par la tête, la mécanique pourrait être endommagée. Toujours prendre l'appareil par les poignées de transport.

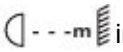
Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez toutefois les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Assurez-vous que l'appareil ne puisse pas être touché ou renversé. Il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.

L'appareil ne doit pas être utilisé ou stocké dans un environnement humide, dans lequel on doit s'attendre à des projections d'eau, de la pluie, de l'humidité ou du brouillard. L'humidité ou une humidité de l'air très élevée peut réduire l'isolation et mener à des électrocutions mortelles. Lors de l'utilisation de machines à fumée il faut faire attention à ce que l'appareil ne soit jamais exposé directement au jet de fumée et qu'il soit mis en service au moins à 0,5 m de distance d'une machine à fumée.

Faire fonctionner l'appareil dans une température ambiante comprise entre -5° C et +45° C. Ne pas exposer l'appareil directement aux rayons solaires (lors d'un transport dans un véhicule fermé par exemple).

Cet appareil ne peut être mis en service qu'à une altitude entre -20 et 2000 m au-dessus du niveau de la mer.

N'utilisez pas l'appareil pendant un orage, puisqu'un survoltage pourrait détruire l'appareil. Lors d'un orage, débrancher l'appareil.

Le symbole 

indique la distance minimale des objets illuminés. Ne jamais prendre une distance en dessous de la valeur entre la sortie de lumière et la surface à illuminer!

Seulement installer l'appareil sur des surfaces non inflammables. Afin d'assurer une ventilation optimale, il est nécessaire de laisser un espace d'au moins 50 cm autour de l'appareil.

Lors de l'installation du projecteur, du démontage du projecteur et pendant l'exécution des travaux de service faites attention à ce que la zone en-dessous du lieu d'installation soit dégagée.

Pour le montage en hauteur (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée. Il faut accrocher l'élingue de sécurité aux fixations prévues à cet effet. Ne jamais accrocher l'élingue de sécurité aux poignées de transport!

N'utilisez l'appareil qu'après vous êtes assuré que le boîtier est bien fermé et toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.

Il ne faut jamais allumer la lampe, si la lentille d'objectif ou les couvercles de boîtier ont été enlevé, puisqu'il existe un danger d'explosion aux lampes à décharge et il se produit un rayonnement ultraviolet fort, qui peut causer des brûlures.

La température maximale ambiante T_a = 45° C ne doit pas être dépassée.

N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.

Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.

Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.

Il est interdit de retirer le code barre de l'appareil. Ceci annulerait toute garantie.

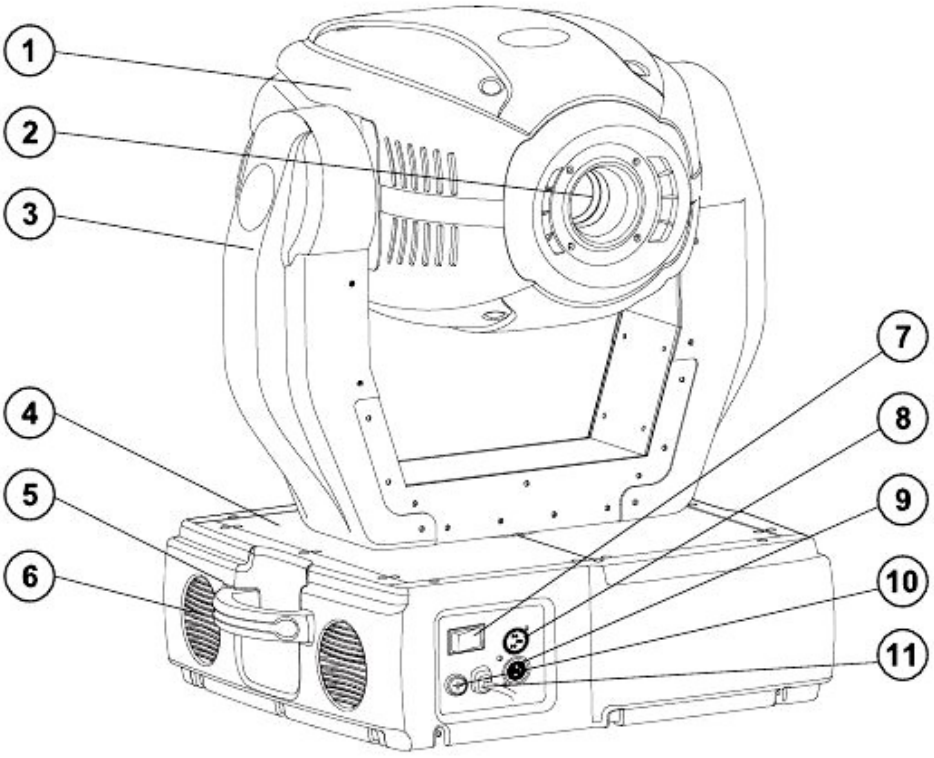
Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque autre utilisation est liée à des dangers, comme par ex. court circuit, incendie, électrocution, explosion de lampe, chute etc.

DESCRIPTION DE L'APPAREIL

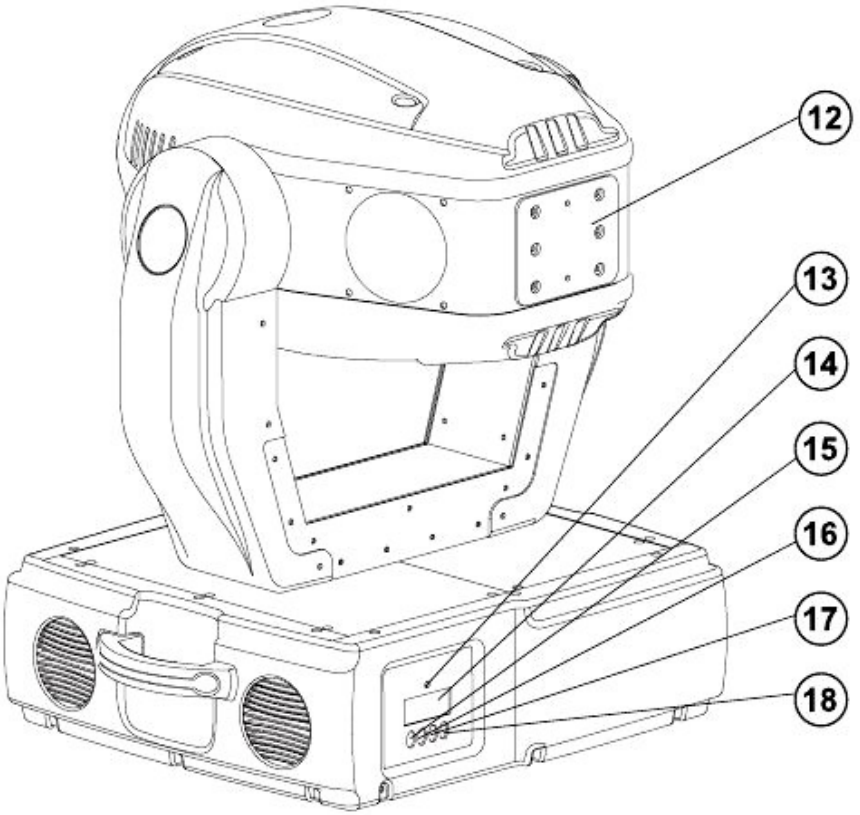
Features

Color Spot 575
• Système de couleurs: 2 roues de couleurs
• Roue de couleurs 1 avec 9 filtres de couleurs dichroïques différentes + blanc
• Roue de couleurs 2 avec 6 filtres de couleurs dichroïques différentes + blanc et traditionnellement avec filtres correcteurs de 3200 K et 6000 K et filtre UV
• Jusqu'à 64 couleurs et demi-coloris peuvent être obtenus grâce à deux filtres correcteurs
• Effet "rainbow" bidirectionnel
• Roue de gobos 1 avec 9 gobos métalliques statiques et ouverts
• Avec fonction "gobo shake" pur les gobos rotatifs
• Roue de gobos 2 avec 2 gobos métalliques rotatifs, 4 gobos dichroïques multicouleurs et ouverts
• Tous les gobos rotatifs peuvent être échangés avec les autres
• Grâce à la combinaison du gobo multicouleur et la roue des couleurs plusieurs mélanges de coloris possibles
• Prisme à 3 facettes avec rotation rapide
• Foyer motorisée contrôlable par télécommande
• Unité combinée shutter/variateur de lumière mécanique pour une variation de lumière douce et effet stroboscopique avec 1 à 10 flashs par seconde
• Activation de la lampe par commande DMX possible
• Fonction macro pour combinaisons entre roue de gobo rotatif et prisme rotatif
• Fonction blackout lors d'un mouvement de tête ou sélection des gobos/des couleurs/du prisma
• Vitesse du mouvement PAN/TILT par télécommande possible pour but d'une programmation simplifiée
• Reset contrôlable par commande DMX
• Ventilateur silencieux avec vitesse de ventilateur réglable
• 16 canaux DMX - résolution 16 Bit du mouvement Pan/Tilt
• 14 canaux DMX - résolution 8 Bit du mouvement Pan/Tilt
• Mouvement PAN au dedans de 530°
• Mouvement TILT au dedans de 280°
• Zoom Multistep motorisée avec trois angles différents (15°, 18° et 22°)
• Iris réglable en continu
• Control Board avec affichage 4 positions pour ajuster l'adresse DMX start
• Pour lampe MSR 575/2 ou MSR 575
• Contrôlable via DMX-512 par chaque contrôleur DMX standard

Aperçue des parties



(1) Tête rotatif
(2) Lentille
(3) Bras rotatifs
(4) Base
(5) Poignée de transport
(6) Ventilateur
(7) Interrupteur ON/OFF
(8) Entrée DMX
(9) Sortie DMX
(10) Porte-fusible
(11) Alimentation



(12) Système de lampe
(13) DEL de contrôle
(14) Affichage
(15) Touche Mode
(16) Touche Enter
(17) Touche Down
(18) Touche Up

INSTALLATION

Installer/Remplacer la lampe

DANGER DE MORT!
Toujours mettre hors tension avant de mettre en place l'ampoule!
Débrancher avant toute manipulation!

Pour l'installation, vous avez besoin d'une lampe MSR 575/2 ou MSR 575.
La lampe ne peut être changée que si les vêtements de protection appropriés sont utilisé (lunettes de protection, gants de protection, casque de protection avec visière, tablier de cuir).

ATTENTION!
La lampe doit être remplacée lorsqu'elle a été endommagée ou déformée par la chaleur!

La durée de vie indiquée par le fabriquant ne doit jamais être dépassée. C'est pour cette raison que vous devez notez avec précaution les heures de fonctionnement de la lampe ou contrôler le compteur d'heures régulièrement et remplacer la lampe à temps.

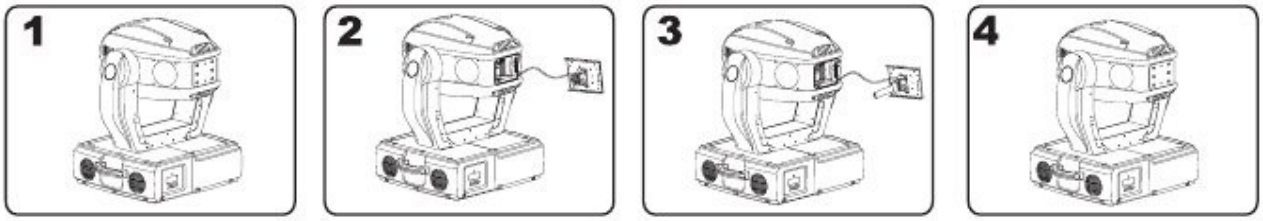
La lampe usée est à conserver dans un emballage de protection et à manipuler avec précaution.

Avant le remplacement de l'ampoule, toujours laisser refroidir (env. 10 minutes) celle-ci et débrancher l'appareil.

Ne jamais manipuler l'ampoule directement avec les doigts. Veuillez respecter les instructions du fabricant.

Ne pas utiliser des ampoules d'une puissance supérieure, la température dégagée par celles-ci étant trop importante pour cet appareil. En cas de non respect de cette consigne, la garantie n'est plus valable.

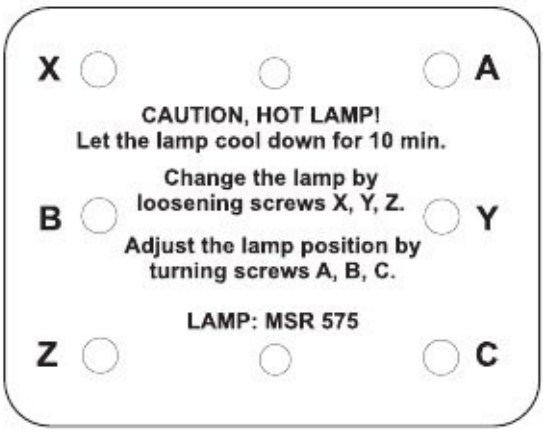
Procédure:



1: Dévissez les vis de fixation X, Y, Z du système de lampe et retirez-le.
2: Quand vous remplacez une lampe, retirez la lampe défectueuse avant.
3: Insérez la lampe dans le porte-lampe.
4: Replacez le système de lampe et vissez les vis de fixation.
5: Ajustez la lampe comme décrit dans le chapitre Ajustage de la lampe.

Ne jamais mettre l'appareil sous tension avant que le boîtier ne soit refermé.

Ajustage de la lampe

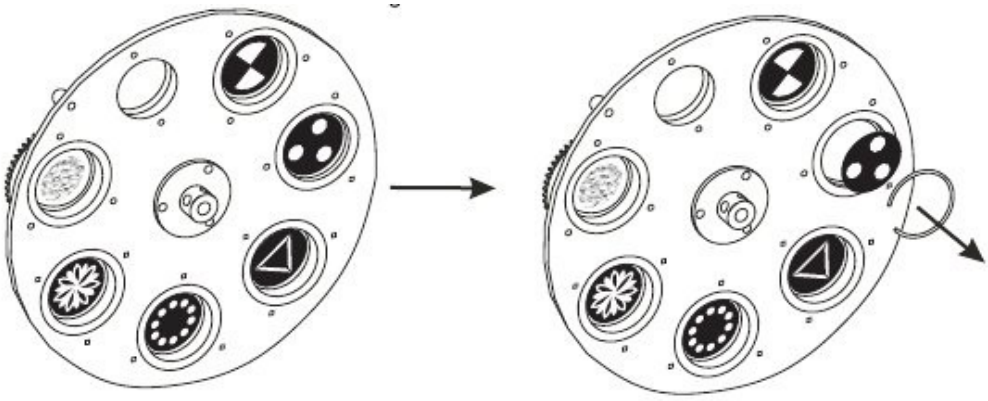


Le porte-lampe de l’appareil est ajusté à l‘usine. Comme les lampes peuvent être diffèrentes d’un fabricant à l’autre, il pourrait devenir nécessaire de procéder à un nouveau ajustage de la position du porte-lampe.
Allumez la lampe, ouvrez le shutter et l'iris, ajustez l'intensité du dimmeur à 100 % et dirigez le faisceau lumineux sur une surface plane (mur). Centrez le "point chaud" (la partie la plus claire du rayon de lumière) avec les 3 vis **"A, B, C”**. Tournez un vis pour déplacer le point chaud sur l'image projeté. Si vous ne pouvez pas voir un point chaud, ajustez la lampe jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme. Si le point chaud semble trop clair, vous pouvez affaiblir son intensité en déplaçant la lampe vers le réflecteur. A cette fin, tournez les vis **"A, B, C" de** ¼ tours dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu’à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme.
Si la lumière semble plus clair au bord extérieur du rayon qu’au centre, la lampe se trouve trop proche au réflecteur. Dans ce cas, éloignez la lampe du réflecteur en tournant les vis **"A, B, C" de** ¼ tours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu’à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme et le rayon semble assez clair.

Introduire/échanger gobos

Quand vous voulez utiliser des formes et dessins différents comme le gobo standards, ou quand vous voulez échanger des gobos, procédez de la manière suivante:

Rénovez l'anneau de fixation avec un outil approprié. Retirez le gobo et insérez le nouveau gobo. Pressez l'anneau de fixation et introduisez-le avant le gobo.



ATTENTION!
Slot In système de gobo pour échanger les gobos sans outils.
Introduire/échanger les gobo selon la description faite ci-dessus.

Montage du projecteur

DANGER DE MORT!

L'installation est à faire effectuer par un installateur agrée! il faut considerer les instructions de EN 60598-2-17 et des normes nationales réspectives!

Les dispositifs de suspension du projecteur doivent être construites et conçues de telle manière qu'ils puissent supporter son charge utile de 10 fois pour 1 heure sans déformation permanente nuisible.

L'installation doit toujours être effectuée avec une deuxième suspension indépendante, par ex. une élingue de sécurité. Cette deuxième suspension doit être conçue et installée de telle manière qu'en cas de défaut de la suspension principale aucun part de l'installation ne puisse tomber.

L'installateur doit faire contrôler l'installation concernant la sécurité technique et la sécurité des machines par des experts.
L'installation doit être vérifiée tous les 4 ans par des experts.

L'installateur doit s'assurer que la sécuritée de l'installation soie examiné au moins une fois par an par une personne compétente.
Procédure:
Dans le cas idéal, le projecteur devrait être installé en dehors du secteur de présence de personnes.

IMPORTANT! LE MONTAGE SUSPENDU EN HAUTEUR EXIGE UN HAUT NIVEAU D'EXPERIENCE. Ceci comprend (mais n'est pas limitée seulement) des calculs pour la détermination de la capacité de charge, le matériel d'installation utilisé et des inspections de sécurité régulières du matériel utilisé et du projecteur. N'essayez jamais à procéder à une installation vous-même, si vous ne disposez pas d'une telle qualification, mais en faisant appel à un installateur professionnel. Des installations dangereuses peuvent causer des accident matériels et corporels.

Si le projecteur doit être acroché a un plafond ou à des poutres élevés, il faut toujours utiliser des systèmes de traverses pour les travaux. Ne jamais installez le projecteur de manière qu'il puisse osciller librement dans l'espace.

Attention: En tombant, les projecteurs peuvent causer des blessures considérables! En cas de doutes concernant la sécurité d'une d'installation, NE PAS installer le projecteur!

Assurez-vous avant le montage que la surface de montage peut supporter au moins dix fois la charge ponctuelle du poids du projecteur.

DANGER D'INCENDIE!

Assurez-vous lors du montage qu'il n'y ait pas de matériau facilement inflammable en contact avec le boîtier (distance minimale 0,5 m)!

ATTENTION!

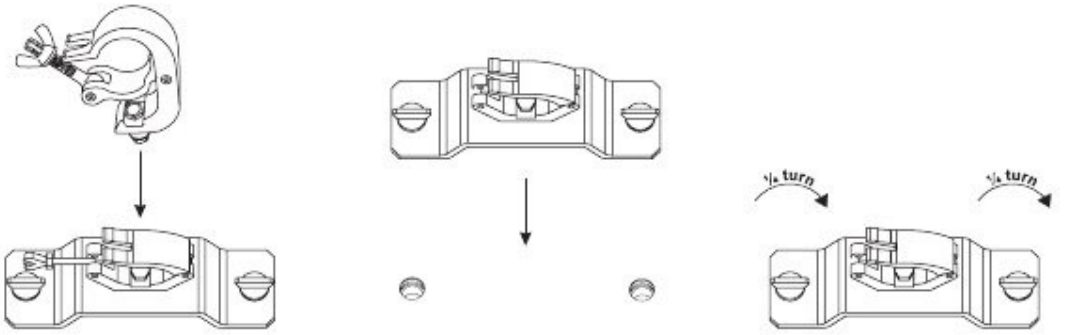
N'installez le projecteur que par deux crochets appropriés. Svp observez de même les indications d'installation sur le côté bas de l'unité de base. Veillez à ce que l'appareil soit bien fixé. Assurez-vous que l'attache soit robuste et stable.

L'appareil peut être mis directement au sol ou être installé dans chaque position possible sans changer ses

caractéristiques fonctionnels.
La base de projecteur peut être installée de deux manières différentes.
Pour le montage par dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée, qui est dimensionnée au moins pour 12 fois le poids de l'appareil. Vous deviez seulement utiliser une élingue de sécurité avec maillons de connexion fileté. Accrochez l'élingue de sécurité dans le trou prévu à cette fin dans la base. Accrochez la boucle au maillon de connexion fileté et serrez bien le vis de fixation.

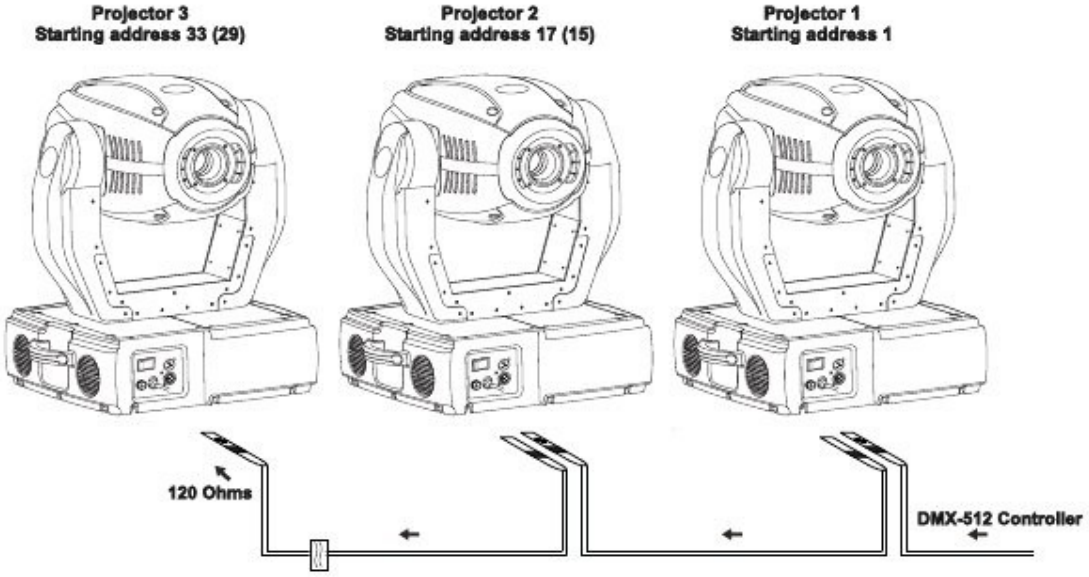
La distance de chute maximale est 20 cm.
Une élingue de sécurité déjà utilisée ou défectueuse doit ne jamais être utilisée encore une fois.

DANGER DE MORT!
Avant la première mise en marche, l'installation doit être contrôlé par un organisme agrée!



Visser les crochets avec un vis M12 au support de fixation.
Insérez les deux serrages Quick-Lock de la première fixation dans les trous dans la base. Fixez les serrage Quick-Lock. Installez la deuxième support de fixation.

Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur – projecteur



Faites attention que les câbles n'aient pas de contact entre eux.
Il se peut autrement que les appareils ne fonctionnent pas correctement.

Ne pas oublier que l'adresse initiale dépend du contrôleur utilisé.
Il est indispensable de consulter le mode d'emploi du contrôleur utilisé

Le raccord entre le contrôleur et le projecteur ainsi qu'entre les projecteurs doit être effectué avec un câble gainé bipolaire. Raccord XLR 3 pôles.

Occupation de la connexion XLR:

Sortie DMX

Douille XLR encastrable:

Entrée DMX

Fiche XLR encastrable:

Quand vous utilisez un contrôleur avec cette occupation, vous pouvez directement connecter la sortie DMX du contrôleur avec l'entrée DMX du premier appareil de la chaîne DMX. Quand vous voulez connecter des contrôleurs DMX avec des sorties DMX différentes, il est nécessaire d'utiliser des câbles d'adaptation.

Connecter une chaîne DMX en serie:
Connectez la sortie DMX du premier appareil de la chaîne avec l'entrée DMX de l'appareil prochaine. Toujours connectez une sortie avec une entrée de l'appareil prochaine jusqu'à tous appareil soient connectés.

Attention: A la fin de votre chaine DMX, le câble DMX doit être terminé par une résistanc . Souder une résistance de 120 Ω sur la prise XLR entre Data (-) et Data (+) et l'enficher dans la sortie DMX du dernier projecteur.

Alimentation

Branchez l'appareil avec la fiche au secteur.

L'occupation des câbles de connexion est:

Câble	Pin	International
Brun	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/Vert	Terre	⏚

La terre doit être connectée!

Cet appareil doit seulement être connecté avec une installation électrique correspondant aux normes IEC. L'installation doit être équipée avec un disjoncteur différentiel avec un courant différentiel résiduel de 30 mA.

MANIEMENT

Le Color Spot 575 commencera à fonctionner dès que vous l'alimenterez. Durant le Reset (réinitialisation), les moteurs s’ajusteront automatiquement et l’appareil sera prêt à fonctionner après.

Opération Stand Alone

En mode Stand Alone, vous pouvez utiliser le Color Spot 575 sans contrôleur.
Débranchez le Color Spot 575 du contrôleur et appelez le programme interne:

Veuillez suivre les instructions sous Control Board.

Contrôle par DMX

Vous pouvez contrôler les projecteurs individuels grâce à votre contrôleurs DMX. Chaque canal DMX a une occupation différente avec des caractéristiques différentes. Les canaux DMX individuels et leur caractéristiques se trouvent dans le chapitre Protocole DMX.

Codage du projecteur

L'unité de contrôle du Color Spot 575 permet de coder l'adresse initiale DMX des projecteurs.
L'adresse initiale est le premier canal à partir le projecteur répond au contrôleur DMX.
Lorsque vous codez l'adresse initiale au canal 17, le Color Spot 575 occupera les canaux 17 à 32.
Assurez-vous qu'il n' y ait pas de canaux entrelacés pour assurer un contrôle correct et indépendant d'autres appareils DMX.
Lorsque deux ou plus projecteurs Color Spot 575 sont codés à la même adresse initiale, ils fonctionneront simultanément.

Procédure:

1. Mettez le Color Spot 575 sous tension et attendez jusqu'à ce que le reset soit effectué (´**rSt**´ clignote dans l'affichage).
2. Pressez la touche Mode pour accéder au menu principal. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique **"A001"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection (le caractère ´**A**´ clignote).
3. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'adresse désirée.
4. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

Contrôle:

Après avoir codé tous les Color Spot 575 vous pouvez commencer le pilotaget via vôtre contrôleur DMX.

Attention:

L'appareil indique les modes des signaux DMX-512 et de la lampe grâce à l'affichage:

Après avoir mis l'appareil sous tension, le projecteur reconnaîtra s'il reçoit des signaux DMX-512 ou non.
S' il un signal DMX est envoyé à l' entrée DMX, l'affichage indique **"A001"** avec l'adresse actuelle. S' il n'y a pas de signal DMX à l'entrée DMX, l'affichage clignote.
Cette situation est possible quand:
-la fiche 3-pôle XLR (câble avec les signaux DMX du contrôleur) n'est pas connectée à l'entrée d'appareil
-le contrôleur est mis hors tension ou défectueux
-le câble ou le connecteur es défectueux ou le câble de signal n'est pas connecté correctement avec l'entrée

Protocole DMX résolution 16 Bit (résolution 8 Bit)

Canal de contrôle 1 (1) - Mouvement horizontal (Pan) (dans un angle de 530°)

Les mouvements horizontaux de la tête (PAN) sont contrôles par le régulateur.
Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre).
Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 2 (2) - Mouvement vertical (Tilt) (dans un angle de 280°)

Les mouvements verticaux de la tête (TILT) sont contrôles par le régulateur.
Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre).
Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 3 - Mouvement Pan avec résolution 16 Bit

Canal de contrôle 4 - Mouvement Tilt avec résolution 16 Bit

Canal de contrôle 5 (3) - Vitesse du mouvement Pan/Tilt

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	0	00	00	0%	0%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking)
1	249	01	F9	0%	98%	F	Vitesse diminuante (Mode de Vector)
250	252	FA	FC	98%	99%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking), Blackout avec changement de la couleur ou du gobo
253	255	FD	FF	99%	100%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking), Blackout avec mouvement Pan/Tilt et changement de la couleur/gobo

Canal de contrôle 6 (4) - Lampe, reset, ventilateur

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	127	00	7F	0%	50%	F	Ventilateur à vitesse diminuante
128	139	80	8B	50%	55%	S	Allumer la lampe, reset, ouvert
140	229	8C	E5	55%	90%	S	Pas de fonction
230	239	E6	EF	90%	94%	S	Eteindre la lampe après 3 secondes
240	255	F0	FF	94%	100%	S	Pas de fonction

Canal de contrôle 7 (5) - Roue de couleurs 1

Changement linéaire des couleurs selon le mouvement du régulateur.
Vous pouvez arrêter le changeur de couleur à la position désirée. Vous pouvez l'arrêter également entre deu et produire ainsi des faisceaux bicolores. Entre 128 et 190 et entre 194 et 255 le chargeur de couleur torne en permanence et produit l'effet dit "rainbow".

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	12	00	0C	0%	5%	S	Ouvert/blanc
13	25	0D	19	5%	10%	S	Bleu claire
26	37	1A	25	10%	15%	S	Rouge
38	50	26	32	15%	20%	S	Bleu
51	63	33	3F	20%	25%	S	Vert claire
64	76	40	4C	25%	30%	S	Jaune
77	89	4D	59	30%	35%	S	Magenta
90	101	5A	65	35%	40%	S	Cyan
102	114	66	72	40%	45%	S	Vert
115	127	73	7F	45%	50%	S	Orange
128	190	80	BE	50%	75%	F	Effet "Rainbow" avant à vitesse diminuante
191	193	BF	C1	75%	76%	S	Pas de rotation
194	255	C2	FF	76%	100%	F	Effet "Rainbow" retour à vitesse croissante
0	255	00	FF	0%	100%	S	Fonction macros de couleurs (canal 8 entre 128-255) - 64 couleurs différentes: blanc, pink, magenta, rouge, orange, jaune, vert, cyan, bleu, UV.

Canal de contrôle 8 (6) - Roue de couleurs 2

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	11	00	0B	0%	4%	S	Blanc
12	23	0C	17	5%	9%	S	Rouge foncé
24	35	18	23	9%	14%	S	Bleu foncé
36	47	24	2F	14%	18%	S	Pink
48	59	30	3B	19%	23%	S	Cyan
60	71	3C	47	24%	28%	S	Magenta
72	83	48	53	28%	33%	S	Jaune
84	95	54	5F	33%	37%	S	Filtre correcteur 6000 K
96	107	60	6B	38%	42%	S	Filtre correcteur 3200 K
108	119	6C	77	42%	47%	S	Filtre UV
120	127	78	7F	47%	50%	S	Blanc
128	255	80	FF	50%	100%	S	Activer la fonction macro de couleurs de canal 7

Canal de contrôle 9 (7) - Rotation du prisme à 3 facettes, macros

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	0	00	00	0%	0%	S	Ouvert
1	63	01	3F	0%	25%	F	Rotation avant à vitesse diminuante
64	64	40	40	25%	25%	S	Pas de rotation
65	127	41	7F	25%	50%	F	Rotation retour à vitesse croissante
128	135	80	87	50%	53%	S	Macro 1
136	143	88	8F	53%	56%	S	Macro 2
144	151	90	97	56%	59%	S	Macro 3
152	159	98	9F	60%	62%	S	Macro 4
160	167	A0	A7	63%	65%	S	Macro 5
168	175	A8	AF	66%	69%	S	Macro 6
176	183	B0	B7	69%	72%	S	Macro 7
184	191	B8	BF	72%	75%	S	Macro 8
192	199	C0	C7	75%	78%	S	Macro 9
200	207	C8	CF	78%	81%	S	Macro 10
208	215	D0	D7	82%	84%	S	Macro 11
216	223	D8	DF	85%	87%	S	Macro 12
224	231	E0	E7	88%	91%	S	Macro 13
232	239	E8	EF	91%	94%	S	Macro 14
240	247	F0	F7	94%	97%	S	Macro 15
248	255	F8	FF	97%	100%	S	Macro 16

Canal de contrôle 10 (8) - Roue de gobos statiques, gobo shake

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	7	00	07	0%	3%	S	Ouvert
8	15	08	0F	3%	6%	S	Gobo 1
16	23	10	17	6%	9%	S	Gobo 2
24	31	18	1F	9%	12%	S	Gobo 3
32	39	20	27	13%	15%	S	Gobo 4
40	47	28	2F	16%	18%	S	Gobo 5
48	55	30	37	19%	22%	S	Gobo 6
56	63	38	3F	22%	25%	S	Gobo 7
64	71	40	47	25%	28%	S	Gobo 8
72	79	48	4F	28%	31%	S	Gobo 9
80	95	50	5F	31%	37%	F	Gobo 1 shake avec vitesse variable
96	111	60	6F	38%	44%	F	Gobo 2 shake avec vitesse variable
112	127	70	7F	44%	50%	F	Gobo 3 shake avec vitesse variable
128	143	80	8F	50%	56%	F	Gobo 4 shake avec vitesse variable
144	159	90	9F	56%	62%	F	Gobo 5 shake avec vitesse variable

160	175	A0	AF	63%	69%	F	Gobo 6 shake avec vitesse variable
176	191	B0	BF	69%	75%	F	Gobo 7 shake avec vitesse variable
192	207	C0	CF	75%	81%	F	Gobo 8 shake avec vitesse variable
208	223	D0	DF	82%	87%	F	Gobo 9 shake avec vitesse variable
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Vitesse de la roue de gobos à vitesse croissante

Canal de contrôle 11 (9) - Roue de gobos rotatifs

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	31	00	1F	0%	12%	S	Ouvert
32	63	20	3F	13%	25%	S	Gobos rotatif 1
64	95	40	5F	25%	37%	S	Gobos rotatif 2
96	127	60	7F	38%	50%	S	Gobos rotatif 3
128	159	80	9F	50%	62%	S	Gobos rotatif 4
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Gobos rotatif 5
192	223	C0	DF	75%	87%	S	Gobos rotatif 6
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Roue de gobos rotatifs avec rotation permanente à vitesse croissante

Canal de contrôle 12 (10) - Indexer les gobos rotatifs, rotation

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	127	00	7F	0%	50%	S	Indexer les gobos
128	191	80	BF	50%	75%	F	Rotation en avant des gobos à vitesse diminuante
192	192	C0	C0	75%	75%	S	Pas de rotation
193	255	C1	FF	76%	100%	F	Rotation en retour des gobos à vitesse croissante

Canal de contrôle 13 (11) – Iris

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	0	00	00	0%	0%	S	Ouvert
1	179	01	B3	0%	70%	F	Diamètre maximale à minimale
180	191	B4	BF	71%	75%	F	Fermé
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Effet de pulse fermeture à vitesse croissante
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Effet de pulse ouverure à vitesse diminuante

Canal de contrôle 14 (12) - Foyer & Zoom

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	85	00	55	0%	33%	F	Zoom 1 & Ajustement graduel de proche à loin
86	170	56	AA	34%	67%	F	Zoom 2 & Ajustement graduel de proche à loin
171	255	AB	FF	67%	100%	F	Zoom 3 & Ajustement graduel de proche à loin

Canal de contrôle 15 (13) - Shutter, Strobe

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	31	00	1F	0%	12%	S	Shutter fermé
32	63	20	3F	13%	25%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)
64	95	40	5F	25%	37%	F	Effet stroboscopique à vitesse croissante (max. 10 flash par seconde)
96	127	60	7F	38%	50%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)
128	159	80	9F	50%	62%	F	Effet pulse en sequences
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Effet stroboscopique par hasard à vitesse croissante
224	255	E0	FF	88%	100%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)

Canal de contrôle 16 (14) - Inténsité dimmeur

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	255	00	FF	0%	100%	F	Ajustement continue de l'inténsité du dimmeur de 0 à 100 %

Control Board

L'unité de contrôle se trouve à la tête du Color Spot 575 et offre plusieurs caractéristiques, par exemple pour ajuster l'adresse DMX, indiquer les heures de maniement du projecteur ou de la lampe, allumer ou éteindre la lampe, commencer les séquence de démonstration, faire un reset ou utiliser des fonctions spéciales pour contrôle manuel ou l'entretien.
Pressez la touche Mode pour accéder au menu principal. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique "A001" avec l'adresse codée. Pressez les touches Up/Down et l'affichage indique: **A001, rPAn, rTilt, 16br, Lati, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC**. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler. Les différentes fonctions sont:

Fonctions principales

A001 - DMX 512 Codage de l'adresse initiale:

Le caractère ´**A**´ clignote. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner l'adresse désirée (001 - 497). Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

rPAN - *Pan reverse:*

Cette fonction permet d'invertir le mouvement PAN. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour activer cette fonction ou **"OFF"** pour éteindre cette fonction. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

rTILT - *Tilt reverse:*

Cette fonction permet d'invertir le mouvement TILT. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour activer cette fonction ou **"OFF"** pour éteindre cette fonction. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

16br - *Résolution de mouvement:*

Avec cette fonction, vous pouvez ajuster la résolution du mouvement 8 ou 16 bit. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** (16 bit) ou **"OFF"** (8 bit). Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

Attention:
Quand vous ajustez la résolution 16 bit, le projecteur occupe 16 canaux DMX. Quand vous ajustez la résolution 8 bit, le projecteur occupe seulement 14 canaux DMX. Veuillez voir le protocole DMX.

LATi - *Lamp On time:*

Cette fonction permet d'indiquer les heures d'allumage de la lampe. Pressez la touche Enter ou la touche Mode pour retourner au menu principal. Pour mettre l'affichage LAti à 0 veuillez pressez les touches Up, Down et Enter.

Poti- *Power On time:*

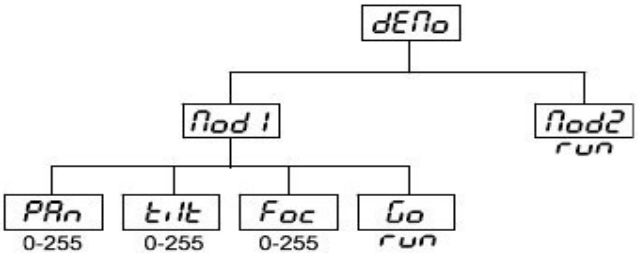
Cette fonction permet d'indiquer les heures de fonctionnement du projecteur. Pressez la touche Enter ou la touche Mode pour retourner au menu principal.

LAMP - *Allumer/éteindre la lampe:*

Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour allumer la lampe ou **"OFF"** pour éteindre la lampe. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

DEMo - *Séquences de démonstration:*

Cette fonction permet de débuter des séquences spéciales sans contrôleur externe pour démontrer les possibilités du Color Spot 575 . Pressez les touches Up/Down pour sélectionner les séquences du mode **"Mod1"** ou **"Mod2"**. Le mode **"Mod1"** est recommandé pour des projections sur le mur sans mouvement de la tête. Le mode **"Mod2"** utilise toutes les fonctions du Color Spot 575 et est parfait pour une présentation complète de l'appareil.

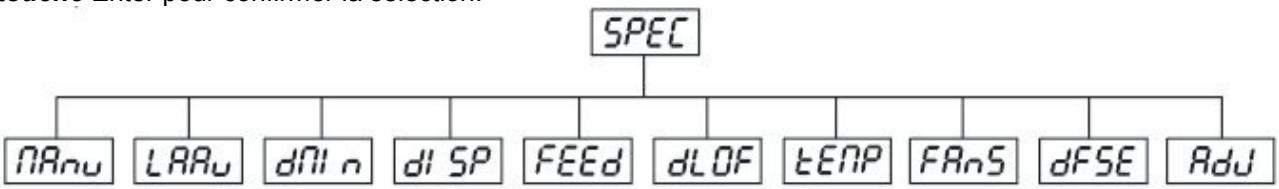


rESE - *Fonction reset:*

Pressez la touche Enter pour le débuter le reset. Toutes les fonctions et positions vont être ajustées à leur positions standards

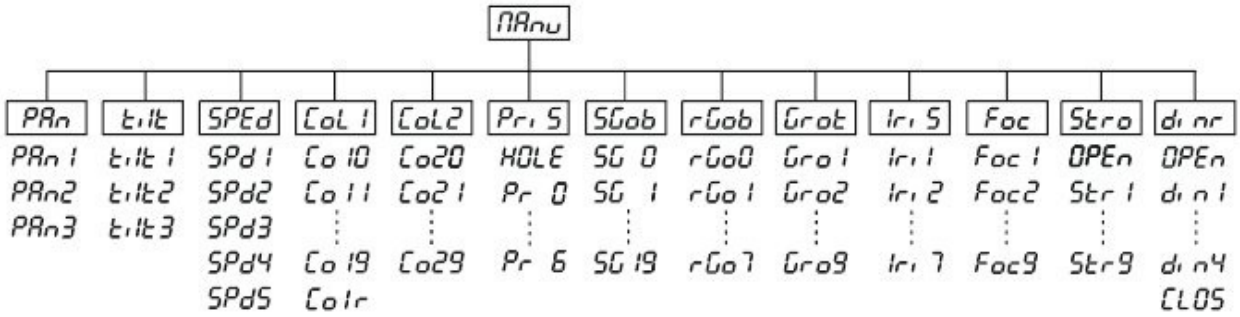
SPEC - *fonctions speciales*

Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique les différents fonctions. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection.



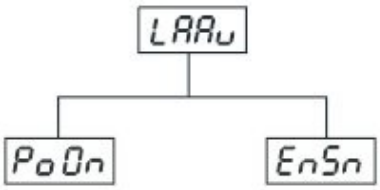
MAnu - Contrôle manuel des effets :

Cette fonction permet de contrôler les fonctions des canaux manuellement. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner la fonction désirée. Pressez la touche Enter pour ajuster l'effet ou la touche Mode pour l'annuler.



LAAu - Allumer la lampe automatiquement

Grâce à cet menu, vous pouvez ajuster la fonction allumer la lampe et désactiver le senseur de lumière.



PoOn - Allumer la lampe automatiquement

Cette fonction permet d'allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en service. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en service ou **"OFF"** si vous ne voulez pas allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en service. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

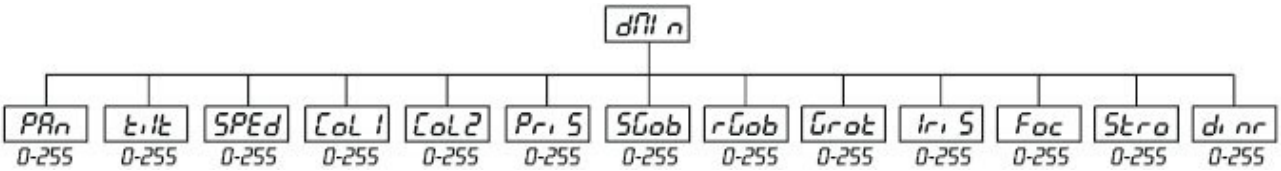
EnSn - Activer/déactiver le circuit d'amorçage de la lampe

Cette fonction permet de déactiver l'amorçage de la lampe. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour activer la lampe ou **"OFF"** si vous voulez déactiver le senseur de lumière. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

Attention: L'option "OFF" est seulement prévu pour des cas cas d'urgence, par exemple quand le circuit d'amorçage de la lampe est en défaut et vous attendez sur les pièces de rechange. Quand le circuit d'amorçage est déactivé, les messages d'erreur "LAEr, SnEr, HEAt" ne sont pas affiché ("HEAt" apparaît, mais seulement quand la lampe était éteinte et allumée durant 5 minutes.) À cause de cela, l'électronique de l'appareil continue d'essayer d'allumer la lampe lorsque la lampe est défectueuse ou il n'y aurait pas de lampe! Veuillez respecter que cet action pourrait détruire des éléments électroniques.

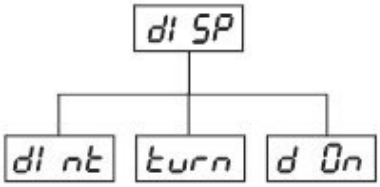
DNI n - valeurs DMX :

Possibilité de voir tous les valeurs DMX comme reçues du contrôleur. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner le canal désiré. Pressez la touche Enter pour voir les valeurs DMX ou la touche Mode pour l'annuler.



DISP - ajuster l'affichage:

Cette fonction permet d'ajuster les valeurs de l'affichage:



Dint - Intensité de l'affichage:

Cette fonction permet d'ajuster l'intensité de l'affichage entre 20 % et 100 %. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'intensité de l'affichage. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

Turn - Inversion de l'affichage

Cette fonction permet de tourner l'affichage par 180°. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"Affichage normale“** ou **"Affichage 180°“**. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

D On - Blackout automatique de l'affichage

Cette fonction permet de maintenir l'affichage ou de l'éteindre après 2 minutes sans manipulation sur l'unité de contrôle. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON“** pour maintenir l'affichage ou **"OFF“** pour le éteindre automatiquement. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler**.**

FEEd - PAN/TILT-Feedback:

Cette fonction permet de repositionner le projecteur à sa position initial, quand cette position a été changée, p. ex. due à un choc. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON“** pour retourner à la position correcte ou **"OFF“** (sans fonction Feedback). Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.
Notez: Quand la fonction Feedback a été désactivée, si la position PAN/TILTa été changée grâce et la fonction Feedback à été réactivée, il est possible que l'appareil ne fonctionne de manière décalée aux valeurs DMX. Dans ce cas, veuillez exécuter un Reset pour resynchroniser.

D Int - Intensité de l'affichage :

Cette fonction permet d'ajuster l'intensité de l'affichage entre 20 et 100. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'intensité de l'affichage. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

DLOF - Éteindre la lampe via DMX:

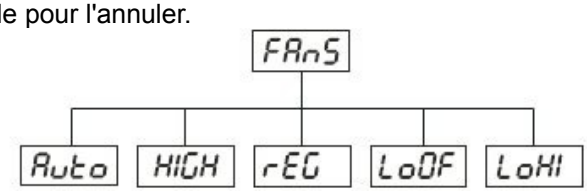
Cette fonction permet d'éteindre la lampe via DMX. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON“** pour éteindre la lampe via DMX ou **"OFF“** si vous ne voulez pas éteindre la lampe via DMX. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

TEMP - temperature

L'affichage indique la température intérieure en dégrée Celsius. Une température intérieure jusqu'à 80° C est normale. Assurez-vous que la température ambiante ne dépasse pas 45° C.

FaNS - contrôle de la vitesse du ventilateur

Cette fonction permet de sélectionner les 5 modes de la vitesse du ventilateur. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"Auto, High, reG, Lo.HI, Lo.OF"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.



Auto - ajustement automatique de la vitesse du ventilateur sans contrôle DMX

Ce mode est identique avec "reG", mais la vitesse initiale du ventilateur ne peut pas être contrôlée par DMX.

HIGH - vitesse du ventilateur maximale

Le projecteur commute le ventilateur à la vitesse maximale

rEG - ajustent automatique de la vitesse du ventilateur

Quand la température intérieure dépasse un certain niveau, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour contrôler la température intérieure. Cette procédure peut être répétée jusqu'à 7 fois.

LoOF - vitesse du ventilateur bas/maximale/éteindre la lampe

La vitesse du ventilateur reste bas jusqu'à la température intérieure dépasse le maximum. Après, le projecteur éteins la lampe automatiquement.

LoHI - vitesse du ventilateur bas/maximale

La vitesse du ventilateur reste bas jusqu'à ce que la température intérieure aie augmentée jusqu'au maximum. Après, le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.

Veuillez respecter: En mode "HIGH" et "Auto", la vitesse initiale du ventilateur ne peut pas être contrôlée par DMX.

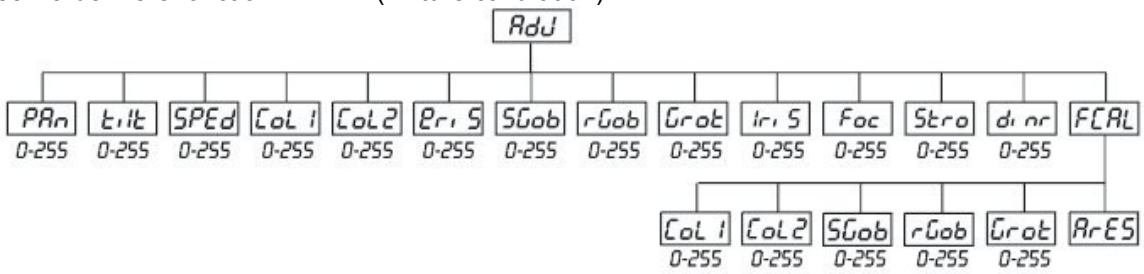
DFSE - Valeurs prédéterminées

Cette fonction permets de remettre à zéro toutes les données individuelles du projecteur sur la valeur prédéterminée à l'usine. Appuyez sur la touche Enter pour remettre les valeurs à zéro. Sur l'affichage **"rSt"** apparaît. Svp prenez les valeurs prédéterminées individuelles du tableau en bas.

Fonction	Affichage	Valeur prédéterminée
PAN-reverse	rPAn	On
		OFF
TILT-reverse	rtiLt	On
		OFF
Resolution	16br	On
		OFF
Éteindre la lampe automatiquement	PoOn	On
		OFF
Activer/déactiver le senseur de lumière	EnSn	On
		OFF
Éteindre l'affichage automatiquement	d On	On
		OFF
Intensité de l'affichage	d Int	20 40 60 80 100
Inversion de l'affichage	turn	turn
		usinJ
Fonction Feedback	FEEd	On
		OFF
Éteindre la lampe/DMX	dLOF	On
		OFF
Contrôle du ventilateur	FAnS	Auto
		HIGH
		rEG
		LoOF
		LoHI

ADJ - Calibration des roues de couleurs, gobos et effets :

Cette fonction permet de ce que calibrer les positions correctes des roues de couleurs, gobos et effets. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique les différents fonctions: **"PAn, Tilt, SPEd, Colo, EFEC, Prot, rGOB, Grot, Foc, Stro, dimr, FCAL"**. Ces fonctions permet d'ajuster l'appareil au positions désirées (0-255) avant de commencer la fonction calibration. Après avoir ajusté les positions, utilisez la dernière fonction ´**FCAL**´ (Fixture calibration).



1. Calibration via l'unité de contrôle

Pressez la touche Enter et l'affichage indique les fonctions: **"PAn, Tilt, SPEd, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL"** pour une calibration fine. Pressez la touche Enter pour sélectionner la fonction désirée. Pressez les touches Up/Down pour ajuster les valeurs de 0 à 255. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler. Cette procédure peut être répétée pour chaque paramètre de calibration. Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction ´**ArES**´ pour mémoriser la calibration dans l'EEPROM et pour faire un reset. Après avoir fini le reset, l'affichage indique ´**FCAL**´. Pressez la touche Enter pour répéter la calibration ou la touche Mode pour retourner au menu ´**AdJ**´.

2. Calibration via contrôleur DMX

Pressez la touche Enter et l'affichage indique les fonctions: **"Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot "** pour une calibration fine. Pressez la touche Enter pour selecter la fonction désirée.
Vous pouvez maintenant calibrer les roues de couleurs, gobos et effets via votre contrôleur.

Protocôle de calibration DMX:

DMX Channel	1	2	3	4	5	6	7	8
Function	COL.1	COL.2	SGOB	RGOB	GROT	-	COLOURS 1	COLOURS 2
	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	-	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL
	SMOOTH MICROSTEP MOVEMENT							

DMX Channel	9	10	11	12	13	14	15	16
Function	PRISM	STATIC GOBOS	ROTATING GOBOS	GOBO ROTATION	IRIS	FOCUS	STROBE	DIMMER
	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL

Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction ´ArES´ pour mémoriser la calibration dans l'EEPROM et pour faire un reset.

Avis d'erreur et d'information

Quand vous mettre l'appareil en service, il fait un Reset. Quand l'affichage indique un avis d'erreur, il y a un erreur sur un ou plusieurs canaux.
Quand l'affichage indique p.ex. "C2Er",cela signifi que un erreur sur la roue de couleurs 2. Quand il y a autres erreurs sur canaux différents, les avis d'erreur clignote 5 fois dans l'affichage, après l'appareil fait un Reset. Quand les avis d'erreur apparaissent 3 fois, l'appareil détecte qu' il y a plus de 3 erreurs. Quand il y a 3 erreurs ou plus, l'appareil ne fonctionne pas sans erreurs, quand il y a moins de 3 erreurs, seulement les canaux sans erreur fonctionnent.

Le message d'erreur est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). Le feature du canal respectif n'est pas à la position correcte.

Les avis d'erreur différents sont:

HEAT

Cet avis est indiqué quand vous essayez d'allumer la lampe avant les 5 minutes après avoir mis l'appareil hors tension (la lampe est trop chaude). Cet avis apparait quand la lampe ne peut pas être allumée en 20 secondes. Le Color Spot 575 mémorisera cet information et allumera la lampe automatiquement après les 5 minutes.
Attention: Veuillez noter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est déactivé (fonction "EnSn").

LAEr

S'il n'est pas possible d'allumer la lampe 7 fois sans succès, l'affichage indiquera ´**LA.Er**´. Cet avis indique que la lampe peut être défectueuse, qu'il n' y a pas de lampe ou que la température intérieure est trop haute (p. ex. quand la température ambiante dépasse 45° C) ou que le starter ou ballast est défectueux. Veuillez remplacer la lampe ou contrôlez la température ambiante ou contactez votre revendeur si la situation n'est pas cause par la lampe.
Attention: Veuillez noter que cette fonction ne fonctionne pas si le circuit d'amorçage de la lampe est désactiver (fonction "EnSn").

NbEr

Cet avis est indiqué quand la communication entre platine principale et l'unité de contrôle est perturbée.

C1Er

Erreur à la roue de couleurs 1. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue de couleurs n'est pas à la position correcte.

C2Er

Erreur à la roue de couleurs 2. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue de couleurs n'est pas à la position correcte.

rGEr

Erreur à la roue de gobos rotatifs. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue de gobos rotatifs n'est pas à la position correcte.

iGEr

Erreur d'index sur le gobo rotatif. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La gobo rotatif n'est pas à la position correcte.

SGEr

Erreur à la roue de gobos statiques. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale) La roue de gobos n'est pas à la position correcte.

PrEr

Erreur à la roue du prisme. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la

photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue du prisme n'est pas à la position correcte.

FtEr
Cet avis indique que que la température intérieure était trop haute (p. ex. quand la température ambiante dépasse 45° C) et que le relais intérieur a coupé la lampe. Cet avis apparait jusqu'à ce que la température redescende à un niveau acceptable. Après l'affichage indique HEAt (la lampe est trop chaude).

SnEr
Cet avis indique que la diode photoelectrique est défectueuse. Veuillez contactez votre revendeur.
Attention: Veuillez respecter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est désactive (fonction "EnSn").

PoEr
Cet avis indique que l'appareil a été débranché brièvement.

PAEr
Erreur au mouvement PAN des bras rotatifs. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). Les bras rotatifs ne sont pas à la position correcte.

TiEr
Erreur au mouvement TILT de la tête. Cet avis est indiqué quand il y'a un problème sur cette fonction (la photodiode est défectueuse ou l'aimant n'est plus pressent) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La tête n'est pas à la position correcte.

FrEr
Cet avis indique qu'il n' y a pas la tension standard de 50 ou 60 Hz.

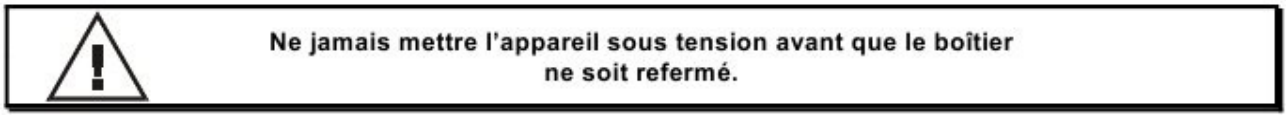
NETTOYAGE ET MAINTENANCE
L'installateur doit faire contrôler l'installation concernant la sécurité technique et la sécurité des machines par des experts.
L'installation doit être vérifiée tous les 4 ans par des experts.
L'installateur doit s'assurer que la sécuritée de l'installation soie examiné au moins une fois par an par une personne compétente.
Entre autres, il faut respecter particulièrement les points suivants:

1) Toutes les vis avec lesquelles l'appareil ou des parties de l'appareil sont montés, doivent être fermement serrées et ne doivent pas être corrodées.
2) Au boîtier, aux fixations et au lieu de montage (plafond, fixations pour une installation sur un niveau moins élevé, Traverse) aucune déformation doit être visible.
3) Des parties mouvantes mécaniques comme des axes, des œillets et similaires, ne doivent pas avoir aucune trace d'usure (par ex. usure par frottement ou dommages) et ne doivent pas tourner de manière déséquilibrée.
4) Les lignes de raccord électriques ne doivent pas avoir aucun endommagement, vieillissement de matériel (par ex. des lignes poreux) ou des dépôts. D'autres régulations adaptées au lieu d'utilisation respectif et à l'utilisation, seront respectées par l'installateur compétent et des défauts de sécurité seront éliminés.

L'appareil doit être nettoyé régulièrement de la poussière etc. Pour le nettoyage,
utilisez un torchon non pelucheux humide. Ne pas utiliser un aucun cas de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage

ATTENTION!
La lentille endommagée doit être remplacée pour que la qualité
du rayon ne soit pas amoindrie par les fissures ou rayures éventuelles!

La lentille d’objectif doit être nettoyée toutes les semaines, car des résidus de liquide de brouillard se déposent rapidement. Nettoyer les ventilateurs tous les mois.



Les gobos peuvent être nettoyés à l’aide d’une brosse douce. Nettoyer l’intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou une lame d’air. Les verres colorés dichroïques, la roue de gobos et les lentilles doivent être nettoyés une fois par mois.

Pour que les paliers des gobos rotatifs fonctionnent bien, ils doivent être huilés tous les six mois. Utiliser pour cela une seringue à aiguille fine. La quantité de l’huile ne doit pas être démesurée pour éviter que l’huile n’écoule pas durant la rotation.

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécessitant un entretien sauf la lampe et le fusible. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

Veuillez faire attention aux instructions sous "Installer/Remplacer la lampe".

Remplacer le fusible

Une ampoule défectueuse peut entraîner un fusible "grillé". Toujours remplacer un fusible par un autre de modèle identique.

Avant le remplacement du fusible débrancher l'appareil.

Procédure:
Pas 1: Dévissez le porte-fusible (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) au dos de l'appareil avec un tournevis et le retirer du boîtier.
Pas 2: Retirez le fusible défectueux du porte-fusible.
Pas 3: Installez le nouveau fusible au porte-fusible.
Pas 4: Remettez le porte-fusible dans le boîtier et vissez-le.

Si des pièces de rechange sont nécessaires, toujours utiliser des pièces d'origine.

Quand le câble secteur de cet appareil est endommagé, il doit être remplacé par un installateur agrée pour éviter des dangers.

Pour tout renseignement complémentaire, votre revendeur se tient à votre entière disposition.

Equip'Evenements SARL – ZA RN29 02760 Holnon
Tél:03 23 07 94 81 Fax: 03 23 07 91 68
Mail: contact@excelighting.com